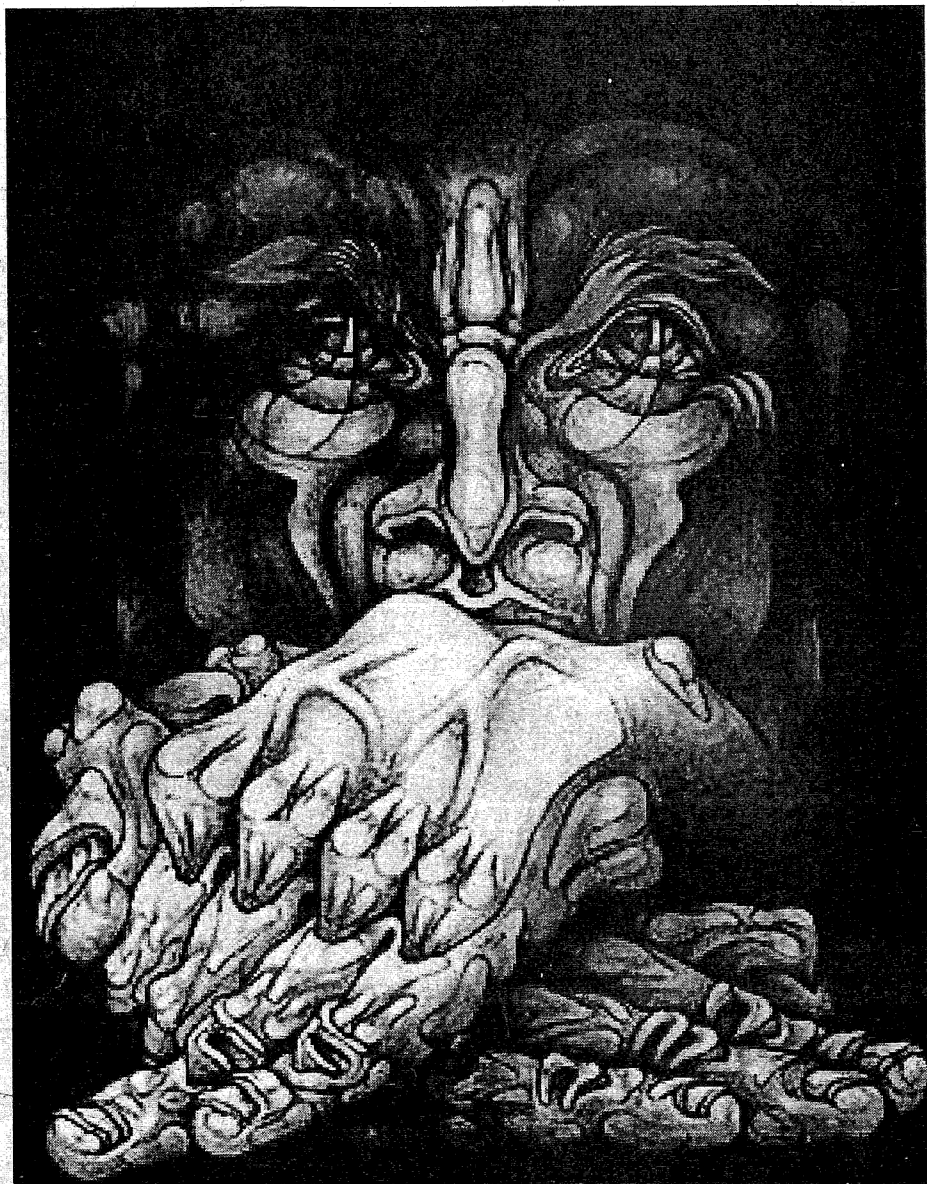


Denuncia y denuncia

en la educación

Año 5 N° 10- IFD N° 9 - IFD N° 12 - Octubre de 2003 - ISSN 1515-1727



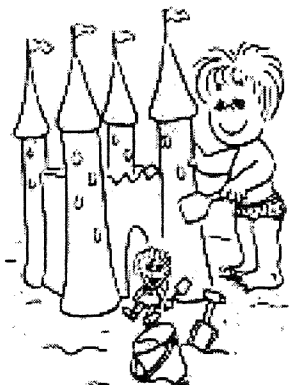
SUMARIO / / EL LUGAR DE LA MUJER (2ª PARTE) / / RECIBÍ EL TÍTULO DE MAESTRA/O ¿Y AHORA QUÉ?. REFLEXIONES EN TORNO AL TIEMPO DE ESPERA / / ACERCA DE LA ESCUELA, LAS PRÁCTICAS Y ALGO MÁS / / EL JUGAR COMO ACTO «INÚTIL» / / ¿ES POSIBLE ENSEÑAR EN LA ESCUELA CONTENIDOS RELACIONADOS CON LOS ALIMENTOS, EN UN CONTEXTO DE DESNUTRICIÓN? / / LECTURA: UN DESAFÍO COMPROMETEDOR / / LABERINTO. CAMINOS DE REDACCIÓN / / ¿HAY QUE TRANSFORMAR? / / LA FRUSTRACIÓN DE PAPÁ NOEL / / ¡¡FELIZ DÍA MAESTRO, FELIZ DÍA MAESTRA!!

EL JUGAR COMO ACTO «INÚTIL»

PAVÍA, Víctor (*) (I.F.D. N° 12)

La idea de juego que más éxito ha logrado en los ámbitos docentes entre mediados del siglo XX (propagación de las corrientes escolanovistas) y comienzos del siglo XXI (irrupción de los «juegos electrónicos» cuyo impacto todavía está en estudio) es la de juego «útil». Una idea que comenzó a gestarse desde los países del norte industrializado en forma coincidente con el apogeo de la llamada sociedad de consumo. No es mi intención establecer una apresurada relación causa/efecto pero interesa tener presente tal coincidencia, aunque más no sea para recordar que cuando la industria (en este caso la industria de la educación) identifica un producto de uso masivo, los estrategias del marketing se afanan en saturar el mercado con la ponderación exhaustiva de sus valores. Libros, revistas, congresos, cursos, seminarios, ponderaron hasta niveles de extenuación las ventajas utilitarias del juego. La imagen totémica del juego útil fue erigida en cuanto evento de enseñanza hubo disponible hasta convertirse en un icono de educación innovadora. Encantados con su potencialidad «positiva» los docentes llevan el juego hasta la mismísima clase, el espacio emblemático en donde la escuela resuelve su función más cotizada: la enseñanza. Cerremos esta breve introducción con una conjetura: la idea de juego «útil» deviene representación hegemónica de lo que los educadores entienden por jugar en la escuela; el juego se ha escolarizado.

Si uno observa como se juega en situaciones diversas termina por darse cuenta de lo obvio (lo último que



descubriría el pez es el agua, dicen que dijo un renombrado epistemólogo): jugar en clase no se «ve» exactamente igual a jugar apenas traspasadas esas fronteras. El juego del recreo, incluso, no se ve exactamente igual al juego del aula, aunque los dos ocurren dentro de la escuela y, por consiguiente, sujetos al control institucional. En el ámbito de la clase (no importa de qué materia, ni sobre qué tema) si bien el juego nunca es vestido con el atuendo de los actos solemnes, suele ser adornado con los afeites del acto sensato, racional, controlado y, por supuesto, útil. Huérfano de una definición mejor, aprovecho una categoría muy conocida para denominar provisoriamente tal ejercicio de cosmética, lo llamo: «escolarización» del juego. Entendiendo por «escolarización» ese singular proceso de selección/adaptación de objetivos, contenidos y métodos que imprime un sello particular a todo lo que se propone formalmente desde la

“la idea de juego ‘útil’ deviene representación hegemónica de lo que los educadores entienden por jugar en la escuela; el juego se ha escolarizado”

escuela. Ergo: los juegos del aula se ven diferentes a los del patio por que los propósitos de una clase y los de un recreo son diferentes. En otras palabras, unos están más escolarizados - supuestamente - que los otros. La respuesta, jibarizada, da por cerrado el debate. Abrámoslo de nuevo.

Supongamos que el interrogante ya no es porqué se ven diferentes. Supongamos que el interrogante es en dónde radica la tenue diferencia que el observador percibe. Supongamos que la respuesta es: en el clima de juego. Vale decir: en la subjetiva sensación de estar efectivamente jugando. Pienso con Munné (1980) que el juego ampliamente entendido es la forma genérica de la diversión; por lo tanto, el propósito primigenio de jugar es, que duda cabe, divertirse (así lo reconocen incluso quienes introducen el juego en la clase ya que jugar, sostienen, es una forma divertida de aprender). El caso es que hay ocasiones en que el clima de juego no se muestra tan divertido. Se plantea así una segunda conjetura: el compromiso con la elaboración de un producto final utilitario atenta contra la sensación de estar, efectivamente, jugando; al escolarizarse el juego pierde su rasgo esencial (y embriagador diría yo) de acto «inútil».

(*) Víctor Pavía es profesor de Educación Física, Licenciado en Actividad Física y Deporte y Magister en Teorías y Políticas de la Recreación. Ha realizado cursos de especialización en Investigación con Enfoque Etnográfico, Coordinación de Grupos Operativos y Derechos del Niño.



Quien acepta voluntariamente sumergirse en una actividad connotada como «juego»¹ lo hace con la encantadora sensación de sumarse a un acto «inútil» sabiéndose partícipe de una ilusión (en sentido directo: un juego) transgresora en la que, como señala Bateson, las acciones «no denotan lo que denotarían aquellas acciones en cuyo lugar están» (1985:207). Se trata en todo caso de una mentira aceptada como inocua; unas veces implícita, otras explícitamente. La observación sistemática permite registrar a los jugadores del recreo abstraídos en la construcción de un delicado acuerdo preliminar: antes de iniciar la acción necesitan saber si se jugará de verdad o de mentira, si al alguien verdaderamente perderá o ganará algo o si lo producido será sólo una ilusión (en sentido directo, dijimos, un juego) que se evaporará sin dejar rastros. Delante de nuestros ojos, los jugadores del recreo discuten a diario si jugarán de verdad o de mentira (algo impensado en el ámbito de la clase) y reconocen la existencia de, por lo menos, dos posibles «modos» de jugar con significados paradójales². Cuando se juega de «mentira» los jugadores saben que se trata sólo de un juego (sobran ejemplos de jugadores marginados por «tomarse el juego demasiado en serio»). Cuando se juega «en serio», en cambio, los jugadores saben que la cosa no va de broma y que allí - literalmente - «no se juega». Ahora bien, si como subraya Bourdieu (1997) los agentes sociales no acostumbran a realizar

actos gratuitos (digo esto precavido de no confundir «gratuito» - o «desinteresado» - con «inútil») los jugadores que deciden jugar de mentira encuentran en esta alternativa un modo diferente de satisfacer deseos y necesidades. Un modo diferente regido por una lógica particular de acción que demanda/produce un clima singular. Un modo, dicho sea de paso, cuyo espesor como objeto de estudio los docentes nos estamos resistiendo tan siquiera a ponderar en forma exploratoria. Sobre todo desde que la imagen del juego «útil» devino representación hegemónica de lo que se entiende por jugar en la escuela. El juego, dijimos, se ha escolarizado. En ese contexto «mentira» e «inutilidad» son términos impronunciables y, que duda cabe, de escaso valor en términos de marketing. Poco es lo que se encuentra en libros, revistas, congresos, cursos y seminarios educacionales, acerca de la embriagadora sensación del juego inútil.

“delante de nuestros ojos, los jugadores del recreo discuten a diario si jugarán de verdad o de mentira y reconocen la existencia de, por lo menos, dos posibles “modos” de jugar con significados paradójales”

¹ Tal lo señalado en otras oportunidades, el término «juego» es particularmente polisémico. En esta oportunidad se habla de juego en sentido directo de ilusión, ficción.

² Sobre la idea de «modo de jugar» venimos trabajando desde hace ya algunos años con la publicación parciales de algunos de los resultados obtenidos.

Bibliografía

- Bateson, G. (1985): *Pasos Hacia Una Ecología de la Mente*, Buenos Aires, Lohle.
 Bourdieu, P. (1997): *Razones Prácticas*, Barcelona, Anagrama.
 Cuenca Cabeza, M. (2000a): *Ocio Humanista*, Bilbao, Deusto.
 Pavia, V. (2000): «Investigación y juego, reflexiones desde una práctica». En Revista Brasileira de Ciencias del Deporte. Vol. 22. Sep/00 (versión corregida del artículo original publicado en EF&CIENCIA. UNP oct/95 y en www.efdeportes.com)
 Pavia & Russo (2000): *¡Señores... entren al patio!*, Neuquén, Educo.
 Pavia, Russo, Santanera, Trpin (1994): *Juegos que vienen de antes: incorporando el patio a la pedagogía*, Buenos Aires, Humanitas.